

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.

SMP Muhammadiyah 1 Kartasura berdiri tanggal 1 Februari 1949, yang berlokasi di Desa Kemas Ngadirejo Kecamatan kartasura dengan status tanah meminjam. Pada tahun 1957 gedung sekolah pindah ke desa Sedahromo Kecamatan Kartasura. Status tanah dan gedung adalah Yayasan Muhmmadiyah dengan luas tanah kurang lebih 2000 m², karena letaknya yang strategis yaitu di tepi jalan raya antara Surakarta dan Kartasura, tepatnya di jalan Ahmad Yani nomor 160 Kartasura, dapat dengan mudah dijangkau oleh Peneliti karyawan dan siswa. SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tidak mengalami kemunduran tetapi kemajuan, hal ini dibuktikan dengan adanya pergantian kepala sekolah sebanyak 14 kali dan saat ini dipimpin oleh Ibu Wahyu Sofiyani, M.Pd.

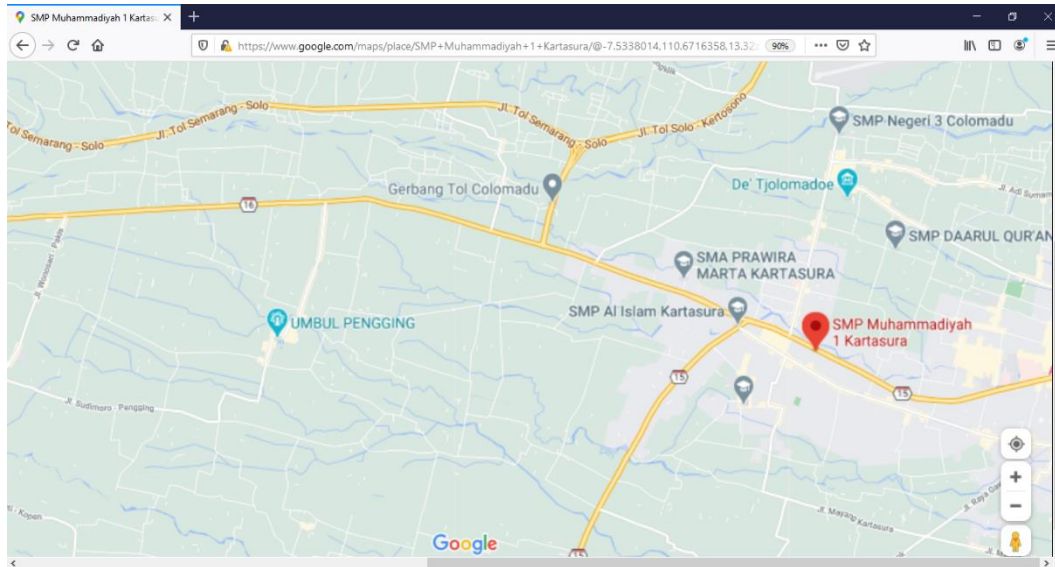
2. Visi dan Misi SMP Muhammadiyah 1 Kartasura

Visi merupakan gambaran atau cita-cita yang hendak dicapai lembaga pendidikan. SMP Muhammadiyah 1 Kartasura memiliki visi sebagai berikut: “Terciptanya tamatan yang bermutu, berwawasan luas, berakhlak mulia dan bertaqwa”. Misi merupakan tindakan untuk mewujudkan visi lembaga pendidikan. SMP Muhammadiyah 1 Kartasura memiliki misi sebagaimana uraian berikut:

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa
2. Menumbuhkan penghayatan dan pengalaman terhadap ajaran agama Islam agar memiliki akhlak mulia
3. Menciptakan lingkungan sekolah yang tertib dan kondusif untuk ke efektifan seluruh kegiatan sekolah
4. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah
5. Menyelenggarakan pelatihan dan bimbingan prestasi di bidang keagamaan, olah raga, seni dan budaya
6. Mendorong lulusan yang bertaqwa, berkualitas, memiliki ketrampilan untuk hidup dan berakhlakul karimah

3. Letak SMP Muhammadiyah 1 Kartasura

SMP Muhammadiyah 1 Kartasura merupakan sekolah yang berada di Jl. A. Yani No. 160, Dusun III, Kartasura, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57161. SMP Muhammadiyah 1 Kartasura ditunjukkan sebagaimana gambar berikut.



Gambar 4. SMP Muhammadiyah 1 Kartasura

B. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan upaya menampilkan data sehingga data dapat disajikan atau dipaparkan dengan jelas dan baik. Pengolahan data hasil penelitian ini dilakukan untuk menentukan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah ditentukan. Data yang dihasilkan diperoleh dari tes yang dilakukan sebelum pemberian tindakan (*pretest*) dan tes yang dilakukan setelah tindakan (*posttest*) dengan menggunakan instrumen yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia setelah dilaksanakan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental* dengan *One Group Pretest Posttest Design*. Teknik analisis data menggunakan *T-test* dengan menganalisis skor rata-rata sebelum (*pretest*) dengan sesudah (*posttest*) pembelajaran dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search*. Berikut ini pemaparan serangkaian data hasil uji coba instrumen dan hasil data beserta analisisnya.

1. Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Strategi Crossword Puzzle kombinasi Information Search

Proses penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021. Wawancara dilakukan dengan Bapak Kukuh Subagdi, M.Pd selaku Peneliti mata pelajaran PPKn. Bapak Kukuh Subagdi, M.Pd menyatakan bahwa,

“Pembelajaran sebelum (pandemi) saya menggunakan metode ceramah, supaya siswa itu memperhatikan biasanya saya menjelaskan pelajaran sambil berkeliling ke tempat duduk siswa. Pembelajaran daring masa pandemi para Peneliti mengalami kesulitan menyesuaikan diri pembelajaran daring”.

Mengenai penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* Bapak Kukuh Subagdi, M.Pd memberikan beberapa komentar,

“Kalo strategi yang mbak jelaskan tadi bisa digunakan untuk menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar, karena pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa itu bosan dan kurang menarik bahkan monoton”.

Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu 12 Desember 2020 pada pukul 07.00 – 08.00 WIB. Adapun proses penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* adalah sebagai berikut:

a. *Perencanaan.* Berdasarkan kesepakatan dan masukan-masukan dari Peneliti kelas, tindakan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia dilakukan dengan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search*. Pelaksanaan pembelajaran termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlampir dan skenario pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4. Skenario Pembelajaran

No	KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
1.	Pendahuluan	a. Membuka pembelajaran dengan salam. b. Menjelaskan maksud dan tujuan melaksanakan penelitian. c. Menjelaskan alur penelitian. d. Membagikan lembar jawab dan soal <i>pretest</i> kepada siswa, waktu pengerjaan 10 menit.	15 menit
2.	Kegiatan Inti	a. Memberikan materi kepada siswa mengenai nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui <i>zoom meeting</i> . b. Menyapa siswa	30 menit

		c. Melaksanakan strategi <i>Crossword Puzzle</i> dengan membagikan link teka-teki silang dimana skor nilai dapat dilihat langsung setelah selesai mengerjakan. d. Dengan strategi <i>Information Search</i> siswa boleh mencari jawaban dari berbagai sumber baik media cetak ataupun online.	
3.	Kegiatan penutup	a. Melaksanakan <i>posttest</i> , waktu pengerjaan kurang lebih 10 menit b. Memberikan kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan ini. c. Mengucapkan terimakasih kepada siswa yang telah ikut berpartisipasi. d. Menutup pembelajaran dengan salam.	15 menit

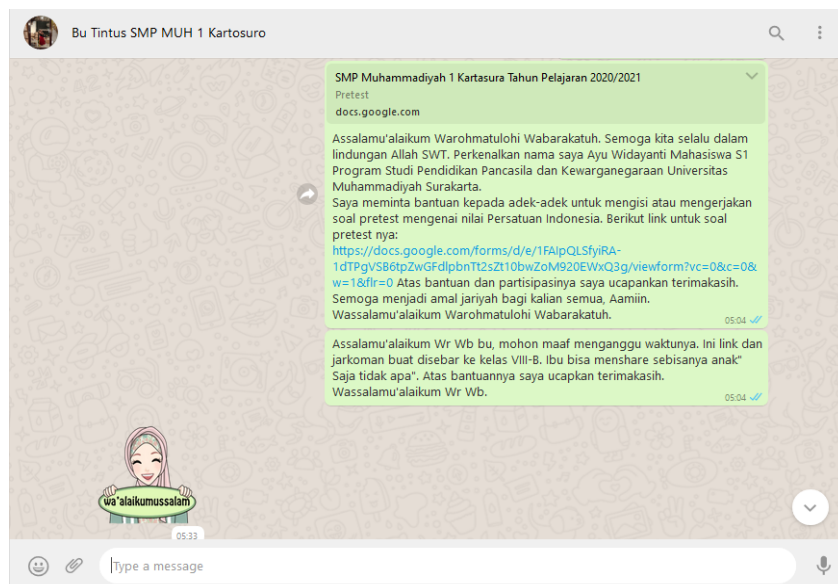
b. *Pelaksanaan*. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah nilai-nilai Persatuan Indonesia. Alokasi waktu yang diberikan adalah 2 jam pelajaran (2x30 menit). Waktu yang diberikan cukup terbatas karena penelitian dilakukan pada uji coba penggunaan pembelajaran daring pada era pandemi. Tindakan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran daring melalui *zoom meeting* dibuka dengan berdoa.
- 2) Peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian ini.
- 3) Soal *pretest* diberikan pada siswa melalui link *goggle form*. Waktu pengerjaan *pretest* direncanakan adalah 10 menit, namun karena pembelajaran daring maka pengumpulan *pretest* maksimal di isi sampai hari berikutnya.
- 4) Di pertemuan ke-2, peneliti memberikan pengantar, dan menjelaskan materi terkait melalui *zoom meeting* atau WhatsApp Grup.
- 5) Peneliti menyusun sebuah teka-teki sederhana sesuai dengan materi pelajaran.
- 6) Peneliti menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki.
- 7) Peneliti membagikan teka-teki kepada siswa, (teks-teki disini berupa mengisi huruf pada kotak menjadi sebuah jawaban).
- 8) Minta peserta didik mengisi teka-teki silang bisa individu atau kelompok kecil, kompetisi antar siswa dapat diciptakan untuk meningkatkan motivasi.
- 9) Peneliti membatasi waktu pada siswa dalam menyelesaikan teka-teki dan peneliti memberikan penghargaan kepada tim/peneliti yang memiliki jumlah jawaban benar paling banyak.
- 10) Beri komentar atas jawaban yang diberikan peserta didik

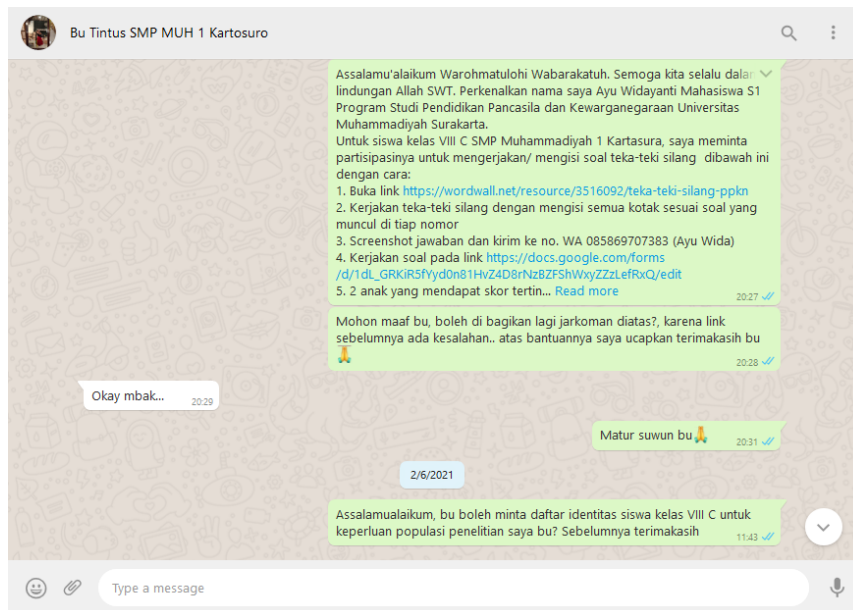
- 11) Peneliti menyampaikan kesimpulan yang diperoleh pada pertemuan saat itu.
- 12) Pembelajaran ditutup dengan bacaan hamdalah bersama-sama.



Gambar 5. Pemberian Materi Pembelajaran



Gambar 6. Pelaksanaan *pretest*



Gambar 7. Pelaksanaan Strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* sekaligus pemberian *posttest*

Pembelajaran PPKn selama ini dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena siswa dituntut untuk membaca materi yang cukup panjang. Penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* membuat peserta didik belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat materi atau tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik. Temuan penelitian dalam proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Banyak siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
 - 2) Membuat inti atau pokok-pokok materi pembelajaran menjadi cepat dan ringkas.
 - 3) Kecerdasan siswa diasah pada saat siswa mencari informasi tentang materi tersebut tanpa bantuan Peneliti.
 - 4) Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton membuat siswa merasa penasaran dan fokus dalam belajar.
2. Efektivitas Penggunaan Strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information search* untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Persatuan Indonesia

a. *Analisis instrumen penelitian.* Suatu instrumen digunakan sebelumnya harus di analisis terlebih dahulu agar benar-benar memenuhi syarat pengukuran dan penilaian. Analisis instrumen adalah sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes berjumlah 20 butir soal dengan 4 opsional jawaban. Validitas dan reliabilitas dilakukan melalui tes yang diajukan sebagai *try out* pada siswa kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 6 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021 diluar sampel. Instrumen yang valid dan reliabel digunakan sebagai alat ukur pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia terkait pelaksanaan sebelumnya. Adapun tabel nama subjek uji coba sebagaimana dipaparkan tabel berikut ini.

Tabel 5. Daftar Subjek Uji Coba Instrumen

No	No. Induk	Nama
1	2137	Aggita Ika Pratiwi
2	2138	Aisyah Inovasari
3	2139	Amalia Riza Salsabila
4	2140	Amanda Putri Lufiana
5	2141	Amelia Ramadhani
7	2143	Diah Ayu Setyowati
8	2144	Elvina Bunga Sabela
9	2145	Fahrin Nasywa
10	2146	Febriana Putri S
11	2147	Hesna Arulina
12	2148	Ika Dwi Lestari
13	2149	Ika Ramadhani
14	2150	Intan Sekar Pratiwi
15	2151	Karisa Febriyanti
16	2152	Kendah Herawati
17	2153	Mardina Puji Septiani
18	2154	Maya Safana A
19	2155	Nabilla Calista
20	2156	Nabila Ria Pramestya

Perhitungan validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Perhitungan tersebut didasarkan pada data hasil uji coba instrumen sebagaimana dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Data Skor Uji Coba Instrumen Tes

Nomor Subjek	Skor Tiap Nomor Item																				Skor Total (Y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	7
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	16

4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
5	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	14	
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3	
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
8	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	
9	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	6	
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	16	
14	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	9	
15	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
17	0	0		0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	6	
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
19	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	4	
20	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	13	
N= 20 ΣX	10	11	14	8	9	9	12	11	9	10	8	9	12	8	8	9	12	10	14	13	206 ΣY

Data hasil uji coba instrumen tersebut kemudian dianalisis tiap item untuk menghitung validitas nya. Uraian berikut disajikan langkah-langkah menghitung validitas instrumen untuk item nomor 1.

Tabel 7. Data Kerja Persiapan Perhitungan Validitas Instumen Tes Pemahaman Nilai-Nilai Persatuan Indonesia untuk Item Soal Nomor 1

Nomor Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	0	0	0	0	0
2	0	7	0	49	0
3	1	16	1	256	16
4	0	18	0	324	0
5	1	14	1	196	14
6	0	3	0	9	0
7	0	0	0	0	0
8	1	4	1	16	4
9	0	3	0	9	0
10	0	6	0	36	0
11	1	19	1	361	19
12	1	17	1	289	17

13	1	16	1	256	16
14	1	9	1	81	9
15	1	12	1	144	12
16	1	20	1	400	20
17	0	6	0	36	0
18	1	19	1	361	19
19	0	4	0	16	0
20	0	13	0	169	0
N=20	10	206	10	3008	146
	ΣX	ΣY	ΣX^2	ΣY^2	ΣXY

Data yang diperoleh tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}} \\
 &= \frac{20 \cdot 146 - (10)(206)}{\sqrt{(20 \cdot 10 - (10)^2)(20 \cdot 3008 - (206)^2)}} \\
 &= \frac{2920 - 2060}{\sqrt{(200 - 100)(60160 - 42436)}} \\
 &= \frac{860}{\sqrt{(100)(17724)}} \\
 &= \frac{860}{1331,31514} \\
 &= 0,645977781
 \end{aligned}$$

Perhitungan diatas diperoleh hasil koefisien korelasi item soal nomor 1 (r_{xy}) = 0,646. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan pada tabel dengan N = 20 pada taraf signifikansi 5% diperoleh harga sebesar 0,444. Ini berarti $r_h > r_t$ atau $0,646 > 0,444$. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa item soal nomor 1 terbukti valid dengan tingkatan validitas tinggi. Perhitungan validitas untuk item berikutnya menggunakan cara-cara yang sama sebagaimana dipaparkan pada lampiran. Adapun ringkasan hasil perhitungan validitas instrumen untuk seluruh item sebagaimana dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 8. Ringkasan Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Tes Pemahaman Nilai-Nilai Persatuan Indonesia

Nomor Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
------------	--------------	-------------	------------

1.	0.646	0,444 (5%)	Validitas tinggi
2.	0.750	0,444 (5%)	Validitas tinggi
3.	0.636	0,444 (5%)	Validitas tinggi
4.	0.699	0,444 (5%)	Validitas tinggi
	0.608	0,444 (5%)	Validitas tinggi
6.	0.744	0,444 (5%)	Validitas tinggi
7.	0.665	0,444 (5%)	Validitas tinggi
8.	0.811	0,444 (5%)	Validitas tinggi
9.	0.729	0,444 (5%)	Validitas tinggi
10.	0.571	0,444 (5%)	Validitas tinggi
11.	0.699	0,444 (5%)	Validitas tinggi
Lanjutan Tabel 8			
12.	0.639	0,444 (5%)	Validitas tinggi
13.	0.650	0,444 (5%)	Validitas tinggi
14.	0.653	0,444 (5%)	Validitas tinggi
15.	0.699	0,444 (5%)	Validitas tinggi
16.	0.744	0,444 (5%)	Validitas tinggi
17.	0.696	0,444 (5%)	Validitas tinggi
18.	0.691	0,444 (5%)	Validitas tinggi
19.	0.636	0,444 (5%)	Validitas tinggi
20.	0.600	0,444 (5%)	Validitas tinggi

2) Reliabilitas instrumen.

Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus KR.20 dengan instrumen skor 1 berarti benar dan 0 salah. Penggunaan rumus ini memerlukan perhitungan tes yang digunakan untuk *try out* dengan sampel yang diambil adalah siswa kelas VIII-A SMP Muhammadiyah 6 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021. Adapun analisis butir soal sebagaimana tabel berikut.

Tabel 9. Analisis Butir Soal

Nomor Subjek	Skor Tiap Nomor Item																				ST	ST2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	7	49
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	16	256
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
5	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14	196
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	9
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	16

9	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	9
10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	6	36
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	16	256
14	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	9	81
15	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	12	144
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
17	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	6	36
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
19	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	4	16
20	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	169
Benar	10	11	14	8	9	9	12	11	9	10	8	9	12	8	8	9	12	10	14	13	206	3008
Salah	10	9	6	2	1	11	8	9	1	0	12	11	8	12	12	11	8	10	6	7		
p	0,5	0,5	0,7	0,4	0,5	0,45	0,6	0,55	0,4	0,5	0,4	0,45	0,6	0,4	0,4	0,45	0,6	0,5	0,7	0,65		
q	0,5	0,4	0,3	0,6	0,5	0,55	0,4	0,45	0,5	0,5	0,6	0,55	0,4	0,6	0,6	0,5	0,4	0,5	0,3	0,35		
pq	0,25	0,2	0,2	0,2	0,2	0,24	0,2	0,24	0,2	0,2	0,24	0,2	0,2	0,2	0,2	0,24	0,2	0,2	0,21	0,22	4,81	

Rumus KR.20 yang digunakan pada penelitian ini memerlukan beberapa langkah perhitungan. Perhitungan tersebut merupakan langkah awal yang digunakan setelah memperoleh tabel analisis butir soal. Langkah tersebut yaitu mencari jumlah standar deviasi. Standar deviasi melalui rumus. Adapun rumus KR.20 dan standar deviasi sebagai berikut.

Rumus KR.20:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = Jumlah item dalam instrumen

p_i = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

s^2_i = Varians total (Standar deviasi)

Rumus Standar Deviasi:

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

S^2 = varians, selalu dituliskan dalam bentuk kuadrat, karena standar deviasi kuadrat

$(\sum x)^2$ = kuadrat jumlah skor yang diperoleh peserta

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor yang diperoleh peserta

N = banyaknya responden

Adapun perhitungan jumlah standar deviasi (varian total) dan reliabilitas instrumen

Pretest menggunakan rumus KR.20 sebagai berikut.

Perhitungan Standar Deviasi:

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{3008 - \frac{(206)^2}{20}}{20} \\ &= \frac{3008 - \frac{42436}{20}}{20} \\ &= \frac{3008 - 2121,8}{20} \\ &= \frac{886,2}{20} = 44,31 \end{aligned}$$

Perhitungan reliabilitas Instrumen Menggunakan Rumus KR.20:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{20}{20-1} \left\{ \frac{44,31-4,81}{44,31} \right\} \\
&= \frac{20}{19} \left\{ \frac{39,5}{44,31} \right\} \\
&= (1.05263158) (0,89144663) \\
&= (1.053) (0.891) \\
&= 0,939
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien menggunakan rumus KR.20 sebesar 0,939. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan pada tabel Interval Koefisien Tingkat Hubungan guna mengetahui seberapa tinggi kualitas soal. Menurut Sugiyono sebagaimana yang dikutip oleh Putra (2014), tabel interval interpretasi koefisien korelasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 10. Intervar Koefisien Tingkat Hubungan

Interval Koefisien Tingkat Hubungan	Kategori
0,00 – 0,200	Sangat rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,400 – 0,600	Sedang
0,600 – 0,800	Tinggi
0,800 – 1,00	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai uji reliabilitas dengan perolehan 0,939 termasuk kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, maka instrumen item soal peningkatan pemahaman Nilai-nilai Persatuan Indonesia digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

b. Uji persyaratan

1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis. Uji tersebut diketahui setelah melakukan perhitungan menggunakan uji normalitas Liliefors. Analisis menggunakan uji normalitas Liliefors nilai signifikansi $L_{hitung} < L_{tabel}$ tabel Liliefors, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti normal. Adapun hasil perhitungan data *pretest* dan data *posttest* secara manual menggunakan uji normalitas Liliefors adalah sebagai berikut.

a) *Data Pretest*. Data *pretest* diperoleh sebelum dilakukan tindakan atau perlakuan. Adapun perhitungan uji normalitas *pretest* sebagaimana tabel berikut.

Tabel 11. Uji Normalitas *Pretest*

No	X	Peluang	z	F(z)	S(z)	[F(z)-S(z)]
1	25	2	- 2,59	0,00	0,10	0,095
2	40	2	- 1,33	0,09	0,10	0,009
3	40	5	- 1,33	0,09	0,25	0,159
4	45	5	- 0,92	0,18	0,25	0,071
5	50	5	- 0,50	0,31	0,25	0,058
6	50	7	- 0,50	0,31	0,35	0,042
7	50	7	- 0,50	0,31	0,35	0,042
8	55	10	- 0,08	0,47	0,50	0,033
9	55	10	- 0,08	0,47	0,50	0,033
10	55	10	- 0,08	0,47	0,50	0,033
11	60	12	0,33	0,63	0,60	0,031
12	60	12	0,33	0,63	0,60	0,031
13	65	16	0,75	0,77	0,80	0,026
14	65	16	0,75	0,77	0,80	0,026
15	65	16	0,75	0,77	0,80	0,026
16	65	16	0,75	0,77	0,80	0,026
17	65	18	0,75	0,77	0,90	0,126
18	70	18	1,17	0,88	0,90	0,021
19	70	19	1,17	0,88	0,95	0,071
20	70	20	1,17	0,88	1,00	0,121
JML	1120				Min	0,009
mean	56,00				Max	0,159
min	25					
max	70				variansi	56
SD	11,99					
median	57,5					
mode	65					

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas nilai $[F(z)-S(z)]$ atau L_{hitung} terbesar adalah 0,159 sedangkan L_{tabel} Liliefors pada $\alpha 0,05$; $N= 20$ adalah 0,190. Hal tersebut menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ Liliefors atau $0,159 < 0,190$, yang berarti H_a diterima. Hal ini berarti skor *pretest* berdistribusi normal.

b) *Data Posttest*. Data *posttest* diperoleh setelah dilakukan tindakan atau perlakuan. Adapun perhitungan uji normalitas *posttest* sebagaimana tabel berikut.

Tabel 12. Uji Normalitas *Posstest*

No	X	Peluang	z	F(z)	S(z)	[F(z)-S(z)]
1	40	2	2,50	0,01	0,10	0,094
2	60	2	1,09	0,14	0,10	0,038
3	60	6	1,09	0,14	0,30	0,162
4	60	6	1,09	0,14	0,30	0,162
5	60	6	1,09	0,14	0,30	0,162
6	65	6	0,74	0,23	0,30	0,070
7	70	8	0,39	0,35	0,40	0,050
8	75	8	0,04	0,49	0,40	0,086
9	75	11	0,04	0,49	0,55	0,064
10	80	11	0,32	0,62	0,55	0,074
11	80	11	0,32	0,62	0,55	0,074
12	80	14	0,32	0,62	0,70	0,076
13	85	14	0,67	0,75	0,70	0,048
14	85	14	0,67	0,75	0,70	0,048
15	85	15	0,67	0,75	0,75	0,002
16	85	17	0,67	0,75	0,85	0,102
17	85	17	0,67	0,75	0,85	0,102
18	90	20	1,02	0,85	1,00	0,154
19	95	20	1,37	0,91	1,00	0,085
20	95	20	1,37	0,91	1,00	0,085
jml	1510				Min	0,002
mean	75,50				Max	0,162
min	40				Variansi	75,5
max	95					
SD	14,23					
median	80					

mode	85
------	----

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas nilai $[F(z)-S(z)]$ atau L_{hitung} terbesar adalah 0,162, sedangkan L_{tabel} Liliefors pada α 0,05 ; $N= 31$ adalah 0,190. Hal tersebut menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ Liliefors atau $0,162 < 0,190$, yang berarti H_a diterima. Hal ini berarti skor *posttest* berdistribusi normal.

c) *Uji hipotesis*, uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah diajukan. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Grup Pretest Posttest*, yaitu melakukan perbandingan antara data sebelum perlakuan atau tindakan dengan data setelah dilakukan perlakuan atau tindakan. Uji analisis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-test*. Penggunaan uji analisis *Paired Sample T-test* mempunyai persyaratan yaitu data berdistribusi normal. Uji normalitas guna mengetahui data berdistribusi normal dapat dilakukan menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk, Lilliefors, atau Kolmogorov Smirnov.

Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dari Liliefors. Berdasarkan hasil uji normalitas, data berdistribusi normal sehingga memenuhi persyaratan uji *Paired Sample T-test*. Adapun rumus uji *Paired Sample T-test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N\sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}}$$

Keterangan:

t = t_{hitung}

$\sum D$ = Jumlah selisih hasil angket *Pretest* dan *Posttest*

$\sum D^2$ = Jumlah selisih hasil tes *Pretest* dan *Posttest* yang telah dikuadratkan

N = Responden

Pengambilan keputusan analisis uji *Paired Sample T-test* yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau probabilitas $>$ taraf signifikansi 0,05. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_o diterima dan H_a ditolak. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_o ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 31, maka nilai t_{tabel} adalah 1.696. Perhitungan uji *Paired Sample T-test* memerlukan perhitungan jumlah responden, selisih hasil tes *Pretest* dan *Posttest*, dan kuadratnya. Adapun tabel perhitungan *Paired Sample T-test* adalah sebagai tabel berikut.

Tabel 13. Perhitungan Statistik

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i> (X1)	<i>Posttest</i> (X2)	D(X1- X2)	D2 (X1- X2)
1	Abdullah Hanif Khairullah	25	40	15	225
2	Aditya Resya Pratama	40	60	10	100
3	Alfiansyah Bayu Tri Atmaja	40	60	15	225
4	Alit Bimo Avian Risqi	45	60	5	25
5	Alvian Rendra Saputra	50	60	20	400
6	Anas Prasetyo	50	65	20	400
7	Andhika Putra Ramadhan	50	70	25	625
8	Andriyan Budi Laksono	55	75	20	400
9	Anugrah Bintang Ramadan	55	75	20	400
10	Apriyal Ardan	55	80	35	1225
11	Aqib Abiyyu Lutfiyanto	60	80	20	400
12	Asghar Rizqi Fadillah	60	80	25	625
13	Assegaf Alfath Fahreza	65	85	20	400
14	Atta Billah Ilham Cahya	65	85	15	225
15	Bachari Aditya Ramadhan Putra	65	85	30	900
16	Bintang Adipura	65	85	30	900
17	Briyan Adi Saputra	65	85	25	625
18	Condro Suryo Purnomo	70	90	5	25
19	Danar Maulana Putra	70	95	20	400
20	Davin Verrel Estiawan	70	95	15	225

	Jumlah	1.120	1.510	390	8.750
--	--------	-------	-------	-----	-------

Berdasarkan perhitungan tabel diatas, diketahui nilai $\sum D$ adalah 390 dan $\sum D^2$ adalah 8.750. Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji *Paired Sample T-test* yang dilakukan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}} \\
 &= \frac{390}{\sqrt{\frac{20 \cdot 8750 - (390)^2}{20-1}}} = \frac{390}{\sqrt{\frac{175000 - 152100}{19}}} \\
 &= \frac{390}{\sqrt{\frac{22900}{19}}} = \frac{390}{\sqrt{1205,26316}} = \frac{390}{34,7169002} = \mathbf{11,2337218}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa nilai uji *Paired Sample T-test* sebesar 11,2337218. Langkah selanjutnya adalah membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Pada penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah 20 maka nilai t_{tabel} adalah 1,720 pada signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,234 > 1,720$, maka dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis alternatif diterima maka terdapat peningkatan pemahaman nilai-nilai persatuan Indonesia pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021 antara sebelum perlakuan (*pretest*) dengan setelah perlakuan (*posttest*) melalui penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* atau pada rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 14. Temuan Penelitian

Hasil uji validitas instrumen	20 item soal valid
Hasil uji reliabilitas instrumen	0,939
Hasil uji normalitas	Nilai <i>pretest</i> 0,159 Nilai <i>posttest</i> 0,162
Hasil uji hipotesis	11,2337218

3. Kendala Penggunaan Strategi Crossword Puzzle kombinasi Information Search untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Persatuan Indonesia

Penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Desember 2020 memiliki beberapa kendala yang ditemukan. Kendala tersebut muncul ketika diterapkannya startegi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search*. Kendala-kendala yang timbul diantara lain adalah sebagai berikut:

a. *Kendala waktu*. Pembelajaran tatap muka pada saat pandemi menyebabkan terpotongnya waktu pembelajaran. Pada pembelajaran sebelum pandemi, 1 jam pelajaran adalah 40 menit, sedangkan saat penelitian satu jam pelajaran hanya 30 menit. Waktu yang digunakan untuk penelitian adalah 2x30 menit atau 60 menit.

Wawancara dilakukan dengan Ibu Wahyu Sofiyani, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Kartasura, beliau mengatakan:

“Pembelajaran daring ini saya rasa pilihan yang paling aman dan tepat untuk saat ini karena jika siswa datang ke sekolah banyak resiko dan kekhawatiran yang dapat menimbulkan kejadian-kejadian yang tidak diinginkan. Agar lebih aman bagi siswa, Peneliti dan orang tua maka untuk saat ini pembelajaran yang kami ambil masih daring dan sedangkan pembelajaran tatap muka (luring) sedang kami pertimbangkan dari segi tempat, fasilitas dan waktu belajar disekolah.”

Berkaitan dengan pembagian jam pembelajaran yang disesuaikan, bapak Kukuh Subagdi selaku Peneliti mata pelajaran PPKn kelas VIII berpendapat:

“Pembelajaran daring seperti ini tentu perlu penyesuaian waktu dan strategi pembelajaran, karena yang biasanya bisa berinteraksi langsung dengan siswa jadi susah apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar atau saat mengerjakan tugas. Jadi, mau tidak mau orang tua juga dilibatkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal”.

Berdasarkan hasil wawancara dan temuan ketika penelitian dilakukan, maka kendala yang dialami adalah keterbatasan waktu. Waktu pembelajaran hanya 60 menyebabkan beberapa materi pembelajaran belum tersampaikan.

b. *Tingkat minat belajar dan antusias siswa yang rendah*. Penggunaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau pembelajaran daring sudah berlangsung hampir 2 semester. Wawancara dilakukan kepada Assegaf Alfath Fahreza siswa kelas VIII-B berkaitan dengan minat dan antusias belajar, ia mengatakan:

“Saya lebih suka sekolah masuk seperti biasanya, karena kalo masuk seolah kan bisa belajar bareng disekolah, ketemu sama teman-teman, main bareng di sekolah”.

Berbeda dengan pendapat Assegaf, Condro Suryo Purnomo berpendapat:

“Saya lebih suka sekolah dirumah karena mengerjakan tugasnya bisa santai tapi tugasnya jadi banyak banget.”

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui tingkat semangat siswa mengikut pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil observasi, Bapak Kukuh meengatakan masih cukup banyak siswa yang kurang bersemangat selama pembelajaran berlangsung saat pemberian materi dengan menggunakan metode ceramah dan sering tidak mengumpulkan tugas selama pembelajaran daring. Berbeda lagi saat penggunaan strategi, hampir semua siswa mengikutinya dengan semangat dan antusias. Berdasarkan wawancara dan observasi tersebut, maka kendala dalam penelitian ini adalah minat belajar dan antusiasme siswa masih rendah.

c. *Kendala ruang kelas (online)*. Rencana pemberian materi mengenai Persatuan Indonesia menggunakan *Powet Point Teks (PPT)* melalui media *zoom meeting*. Akan tetapi saat pelaksanaan siswa banyak yang tidak menyalakan kamera hp nya. Akibatnya adalah peneliti tidak tahu apakah siswa memperhatikan atau tidak selama penyampaian materi.

Wawancara dilakukan dengan Condro salah satu siswa, ia mengatakan bahwa:

“iya, kalo zoom emang teman-teman banyak yang kameranya tidak dinyalakan, karena malu dan biasanya jam 7 pada belum mandi jadi tidak mau menampakkan muka. Biasanya mau kalo dipaksa sama Peneliti aja.”

Tabel 15. Temuan Penelitian

Kendala Waktu	Waktu yang dapat digunakan adalah 60 menit. Keterbatasan waktu tersebut menyebabkan beberapa materi tidak dapat disampaikan dengan maksimal.
Kendala Tingkat minat Belajar dan Lanjutan Tabel 14 ; Rendah	Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang sudah cukup lama diterapkan membuat semangat dan antusias siswa kurang, karena sekolah banyak memberikan tugas saat belajar dari rumah
Kendala Ruang Kelas (<i>online</i>)	Ruang kelas daring sangat bergantung pada ketepatan waktu siswa memasuki kelas online sehingga penelitian mengalami kendala terutama dalam penyampaian materi

4. Solusi Alternatif untuk Mengatasi Kendala Penggunaan Strategi Crossword Puzzle kombinasi Information Search untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Persatuan Indonesia

Solusi alternatif merupakan sebuah langkah yang diambil untuk memecahkan suatu permasalahan atau kendala yang terjadi. Kendala yang muncul pada penelitian ini ada 3, maka solusi alternatif digunakan untuk mengatasi kendala tersebut. Solusi alternatif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. *Memanfaatkan waktu yang ada.* Waktu yang diberikan adalah 30 menit atau 2 jam pelajaran. Penelitian dilakukan pada awal waktu sehingga sedikit memperpanjang waktu yang ada. Pengefektivan waktu yang diberikan juga dilakukan agar setiap proses penelitian berlangsung dengan maksimal.

Wawancara dilakukan dengan Assegaf salah satu siswa terkait keterlambatan masuk kelas online di masa pandemi, ia mengatakan bahwa:

“iyaa, biasanya emang banyak yang telat karena setiap jam pertama pagi paling sering telatnya”

b. *Memberikan pembelajaran yang menarik dan hadiah.* Tingkat minat belajar dan antusiasme yang rendah menyebabkan proses penelitian mengalami hambatan dan berpengaruh pada ketidakefektivan waktu. Pada penelitian ini, pemberian hadiah berupa pulsa hp dilakukan guna meningkatkan semangat dan antusias siswa. Pemberian hadiah dilakukan pada keesokan harinya untuk 2 siswa dengan nilai *posttest* tertinggi. Wawancara yang dengan Aditya Resya Pratama salah satu siswa mengungkapkan bahwa:

“saya merasa senang, karena selain mendapat ilmu saya mendapat kan hadiah pulsa untuk belajar”

c. *Pengarahan segera masuk kelas online.* Pemberian materi melalui *zoom meeting* memerlukan kerjasama antara peneliti dan siswa maka peneliti harus mengingatkan siswa untuk tepat waktu dalam memasuki kelas online agar penyampaian materi dan pengarahan penggunaan strategi berjalan dengan maksimal.

C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan *Mixing Methods* atau gabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan pada pendekatan kualitatif menggunakan studi kasus, sedangkan pada pendekatan kuantitatif menggunakan desain *Pre-eksperimental* dengan *One Group Pretest Posttest*. Menurut Sugiyono (2013: 74), *Pre-eksperimental* adalah sebuah desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Menurut Sugiyono

(2013: 74), *One Group Pretest Posttest* adalah sebuah desain yang melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum dilaksanakan perlakuan kemudian melaksanakan *posttest*.

Langkah-langkah yang diterapkan pada penelitian ini adalah *pretest*, perlakuan dan *posttest*. Langkah awal adalah melakukan *pretest* dengan membagikan tes pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021. Item tes yang berjumlah 20 merupakan turunan dari 7 indikator nilai-nilai Persatuan Indonesia. Langkah ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum perlakuan. Langkah kedua adalah melakukan perlakuan dengan menggunakan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* mengenai nilai-nilai Persatuan Indonesia. Langkah ketiga adalah mengadakan *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil setelah dilakukan perlakuan yang kemudian dibandingkan dengan hasil dari *pretest*.

1. Proses penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun 2020/2021. Tahap awal pelaksanaan adalah pemberian *pretest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa kelas VIII-B terhadap nilai-nilai Persatuan Indonesia menggunakan instrumen tes sejumlah 20. Tahap berikutnya adalah pemberian tindakan menggunakan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search*. Tahap akhir penelitian melakukan *posttest* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Persatuan Indonesia setelah dilakukannya tindakan. Langkah-langkah penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti memberikan pengantar, dan menjelaskan materi terkait melalui *zoom meeting* atau *WhatsApp Grup*.
- b. Peneliti menyusun sebuah teka-teki sederhana sesuai dengan materi pelajaran.
- c. Peneliti menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki.
- d. Peneliti membagikan teka-teki kepada siswa, (teks-teki disini bisa bervariasi yaitu dengan cara memasang, mengisi kata dalam bentuk tabel, mersngkai huruf menjadi sebuah kata, dll).
- e. Minta peserta didik mengisi teka-teki silang bisa individu atau kelompok kecil, kompetisi antar siswa dapat diciptakan untuk meningkatkan motivasi.
- f. Peneliti membatasi waktu pada siswa dalam menyelesaikan teka-teki dan Peneliti memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki jumlah jawaban benar paling banyak.
- g. Beri komentar atas jawaban yang diberikan peserta didik

- h. Peneliti menyampaikan kesimpulan yang diperoleh pada pertemuan saat itu.

Mengenai penggunaan strategi Crossword Puzzle kombinasi Information Search Bapak Kukuh Subagdi, M.Pd memberikan beberapa komentar,

“Ini kan teka-teki silang ya mbak, jadi ya saya rasa bisa lah meningkatkan minat untuk belajar siswa. Jadi, mungkin setelah penelitian mbak nanti, jika terbukti efektif saya bisa menggunakan strategi yang sama yang anda gunakan”.

Berdasarkan penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sebelumnya pembelajaran PPKn dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan karena harus membaca materi yang cukup panjang. Pembelajaran yang menyenangkan memberikan pengaruh pada daya tangkap sehingga lebih cepat memahami materi.

2. Efektifitas penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 56 dan meningkat menjadi 75,50 pada *posttest*. Berdasarkan pengujian hipotesis dan diketahui bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka prasyarat untuk melakukan uji t *Paired Sample T-test*. Hasil uji t *Paired Sample T-test* diketahui bahwa hasil nilai dari t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $11,234 > 1,720$. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021 antara sebelum perlakuan (*pretest*) dengan setelah perlakuan (*posttest*) melalui penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* atau pada rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Kendala penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* adalah sebagai berikut:

a. *Kendala waktu.* Pembelajaran tatap muka pada saat pandemi menyebabkan terpotongnya waktu pembelajaran. Pada pembelajaran sebelum pandemi, 1 jam pelajaran adalah 40 menit, sedangkan saat penelitian satu jam pelajaran hanya 30 menit. Waktu yang digunakan untuk penelitian adalah 2x30 menit atau 60 menit.

Berkaitan dengan kendala waktu jam pembelajaran yang disesuaikan, bapak Kukuh Subagdi selaku guru mata pelajaran PPKn kelas VIII berpendapat:

“Pembelajaran daring seperti ini tentu perlu penyesuaian waktu dan strategi pembelajaran, karena yang biasanya bisa berinteraksi langsung dengan siswa jadi susah apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar atau saat mengerjakan tugas”.

b. *Kendala Tingkat minat Belajar dan Antusias Siswa yang Rendah.* Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang sudah cukup lama diterapkan membuat semangat dan antusias siswa kurang, karena sekolah banyak memberikan tugas saat belajar dari rumah.

Berkaitan dengan kendala tingkat minat belajar dan antusias siswa, bapak Kukuh Subagdi selaku guru mata pelajaran PPKn kelas VIII berpendapat:

“Memang selama pandemic ini anak sering tidak semangat dan menunda pengumpulan tugas”.

c. *Kendala ruang kelas (online).* Ruang kelas daring sangat bergantung pada ketepatan waktu siswa memasuki kelas online sehingga penelitian mengalami kendala terutama dalam penyampaian materi.

Hasil wawancara dengan Bu Tintus selaku wali kelas VIII-B mengungkapkan bahwa:

“Iya mbak, anak-anak kelas VIII-B kan cowo semua, jadi memang dalam pembelajaran online misal zoom gitu, suka telat bahkan ada yang tidak ikut tapi tugas banyak juga yang mengerjakan, jarang yang tidak mengerjakan walaupun mengumpulkannya telat”.

4. Solusi alternatif untuk mengatasi kendala penggunaan strategi *Crossword puzzle* kombinasi *Information Search* adalah sebagai berikut:

a. *Memanfaatkan waktu yang ada.* Waktu yang diberikan adalah 20 menit atau 2 jam pelajaran. Penelitian dilakukan pada awal waktu sehingga sedikit memperpanjang waktu yang ada. Pengefektivan waktu yang diberikan juga dilakukan agar setiap proses penelitian berlangsung dengan maksimal.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Kukuh selaku guru PPKn, beliau memberi masukan sebagai berikut:

“Jadi, mau tidak mau orang tua juga dilibatkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal”.

b. *Memberikan pembelajaran yang menarik dan hadiah.* Tingkat minat belajar dan antusiasme yang rendah menyebabkan proses penelitian mengalami hambatan dan berpengaruh pada ketidakefektivan waktu. Pada penelitian ini, pemberian hadiah berupa pulsa hp dilakukan guna meningkatkan semangat dan antusias siswa. Pemberian hadiah dilakukan pada keesokan harinya untuk 2 siswa dengan nilai *posttest* tertinggi.

Wawancara dilakukan dengan Condro salah satu siswa terkait penggunaan strategi pembelajaran di masa pandemi, ia mengatakan bahwa:

“Pembelajarannya asik, tidak seperti biasanya. Kalo biasanya guru memberikan materi untuk dipelajari sendiri lalu mengerjakan tugas esai, biasanya ditulis terus di foto dikirim ke nomor WhatsApp guru”.

c. *Pengarahannya segera masuk kelas online.* Pemberian materi melalui *zoom meeting* memerlukan kerjasama antara peneliti dan siswa maka peneliti harus mengingatkan siswa untuk tepat waktu dalam memasuki kelas online agar penyampaian materi dan pengarahan penggunaan strategi berjalan dengan maksimal.

Hasil wawancara dengan Bu Tintus selaku wali kelas VIII-B mengungkapkan

Bahwa:

“Tidak apa-apa mbak, nanti kalo anak-anak molor masuk zoom nya akan saya infokan untuk segera masuk atau ya nantiia adalah ancaman supaya meeka masuknya tepat waktu”

Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini sejalan dengan kajian Tafkhirul Akhlaq (2014) yang menunjukkan bahwa melalui strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini selaras juga dengan hasil penelitian Muhdar, M. & Ismail, W. (2018) yang membuktikan bahwa penggunaan strategi *Information Search* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua penelitian yang relevan di atas berkaitan dengan penelitian ini, sehingga strategi *Crossword Puzzle* kombinasi strategi *Information Search* dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021. Hasil kajian pada penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eny Hidayah Yulianti (2019), menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai Persatuan Indonesia yang meliputi mampu menempatkan Persatuan, Kesatuan serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan; sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan; mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa; mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air Indonesia; memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan social; mengembangkan Persatuan Indonesia atas dasar Bhinneka Tunggal Ika; memajukan pergaulan demi Persatuan dan Kesatuan bangsa sudah terlaksana pada Pemuda Muhammadiyah dan Nasyyatul Aisyiyah Cabang Grogol daerah Sukoharjo. Hal ini dapat dilihat melalui tingkah laku dan sikap yang ditunjukkan saat dilingkungan sekolah. Ketiga penelitian yang relevan tersebut berkaitan dengan penelitian ini, sehingga penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search*

dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Keterbatasan

Kegiatan penelitian selalu terdapat keterbatasan, tak terkecuali pada penelitian ini. Pada penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan Penggunaan Strategi

Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021. Apabila menggunakan kombinasi strategi lain belum tentu dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia.

2. Keterbatasan Materi

Pada penelitian ini hanya terbatas pada materi nilai-nilai Persatuan Indonesia. Penggunaan kombinasi strategi *Crossword Puzzle* kombinasi *Information Search* belum tentu berhasil apabila menggunakan materi lain.

3. Keterbatasan Sasaran

Pada penelitian ini hanya terbatas sasaran pada kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021. Belum tentu bila penelitian ini diterapkan pada sasaran atau kelas lain akan berhasil.

4. Keterbatasan Lingkungan Sasaran

Keterbatasan lingkungan sasaran pada penelitian ini hanya pada SMP Muhammadiyah 1 Kartasura tahun pelajaran 2020/2021. Kombinasi antara strategi *Crossword Puzzle* dengan *Information Search* belum tentu berhasil bilamana dilakukan pada sekolah lain.

5. Keterbatasan Waktu

Waktu yang diberikan pada penelitian ini hanya 2x30 menit (60 menit). Pada saat penggunaan strategi, pembelajaran kelas VIII-B dilakukan secara daring melalui grup *WhatsApp*. Langkah tersebut diambil oleh sekolah karena menyikapi kondisi pandemi saat ini. Keseluruhan waktu harus dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *pretest*, tindakan, dan *posttest*. Hal tersebut membuat peneliti harus pintar memanajemen waktu berdasarkan situasi dan kondisi agar waktu penelitian cukup.

6. Keterbatasan Ruang Kelas (*online*).

Ruang kelas daring sangat bergantung pada ketepatan waktu siswa memasuki kelas *online* sehingga penelitian mengalami kendala terutama dalam penyampaian materi. Pemberian materi melalui *zoom meeting* memerlukan kerjasama antara peneliti dan siswa maka peneliti harus mengingatkan siswa untuk tepat waktu dalam memasuki kelas *online* agar penyampaian materi dan pengarahan penggunaan strategi berjalan dengan maksimal.